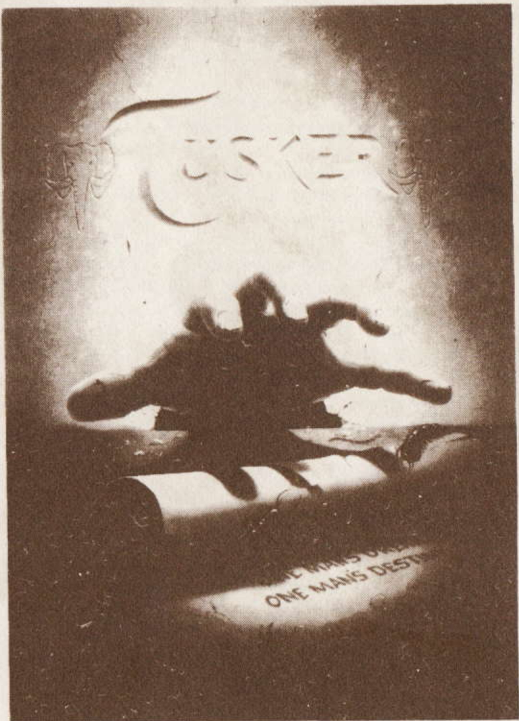


PLAYER'S GUIDE

Introduction

It is now more than three years since the mutilated body of your father was found, skewered to a native raft, floating down the Turkwel river.

Everyone had warned him not to pursue the last of the great ancient treasures of the dark continent, but he wouldn't listen. His life-long quest for the treasure had long creased to be just another adventure - it had become and obsession.

Many had gone before your father, treading the same treacherous path that he had chosen. None ever returned. Would any now dare follow? Is the desire for the treasure great enough to induce anyone to suffer the hardships and hazards of such a quest? Or will the Elephant's Graveyard remain in the realm of myth and legend?

Something of a disappointment to your father, you had never shown the desire to follow in his footsteps as one of history's great explorers and adventurers. Preferring to remain at home and pursue a more cautious career in writing. Since leaving university you had been your father's diarist and biographer, carefully documenting all his great adventures and creating several novels based on his exploits - none of which had yet entered the bestseller lists!

The truth is that you have neither the courage nor the compulsion to venture further than the coast of England, especially not to the dark continent - all those nasty, creepy-crawly things, wild animals who look at you as a quick snack and not to mention the less-than friendly natives who like to use you for target practice. What sane person would really want to risk all that?

For the last two years you have been trying to put together your father's memories from all the material collected over the years. While searching through your father's papers you happen to find your father's private journal, his own personal diary that he never showed to anyone. You are surprised to find this here as he would never go anywhere without it and you had surmised that it had been lost when her was murdered.

You had never been allowed to read the journal while your father was alive, though you often asked permission to do so. You father had always dismissed the contents of the journal by claiming they were little more than the emotional ramblings of an old man and of no use to your literary works. You were soon to discover how far from the truth your father's claim was and the sinister nature of the journal's contents.

The journal was full of hand drawn maps, sketches of landmarks and nurmerous notes on the Elephant's Graveyard. It became clear that your father had been looking for the graveyard most of his exploring life and had amassed information from every quarter of the dark continent, a story here, a folk-tale there, but all had been appended with the same pathetic footnote - no luck so far.

Why had your father not taken his most personal possession with him? Did he know he would not come back this time? As you read the well thumbed and browning pages, you are drawn deeper into the web of mystery that has at its centre the greatest prize of all - the Elephant's Graveyard.

Nearing the end of the journal you find that two pages have been hurriedly torn from the book leaving only frayed remains. Bending back the covers of the journal in order to

examine the remnants of the missing pages, you notice part of a name written in your father's familiar scrawl. The word is hard to make out especially as the end of it is missing, all you can see is Nyahur.

Reaching for your atlas, you turn to the detailed map of central Africa. After careful scrutiny you discover there is only one place it could be - Nyahururu. Is this where your father's last adventure began? What was so important about these two pages that he would rip them from the journal? Had your father stumbled across the true path to the Elephant's Graveyard?

The irrational compulsion to follow your father's trail overpowers you. Ill-equipped and even less prepared, you make the decision to leave for the dark continent at the earliest possible moment.

Still shocked from the rashness of your decision you slowly regain your composure with the realisation that your father's dream has become your destiny.

LOADING INSTRUCTIONS

Set up your computer system as detailed in your user manual. Ensure that all non-essential peripherals - such as cartridges, printers, etc are disconnected. Faliure to do so may cause loading difficulties.

1) If you are using your Commodore 64/128 with the cassette version of TUSKER...

   connect your data cassette player and switch your computer and TV/monitor on. C128 owners should now

select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN then Y, then RETURN again.

Insert the TUSKER cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound.

Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer together. Then press the PLAY key on the data cassette player. The game should then load.

Refer to the multi-load instruction section of this Operation Manual.

2) If you are using your Comodore 64/128 with the disk version of TUSKER...

Connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing RETURN, then Y, then RETURN again.

Insert the TUSKER disk into the disk drive, label side up. Now type LOAD"*",8,1 and hit RETURN. The game should then load.

Refer to the multi-load instruction section of this Operation Manual.

3) If you are using your Amstrad CPC 464, 664 or 6128 with the cassette version of TUSKER...

Switch your TV/monitor and computer ON.

If your computer has a built-in disk-drive you should now connect a compatible cassette player to your computer. Then type '|' tape and hit RETURN. Now your computer will be ready to load data from the tape. To obtain the '|' symbol press the SHIFT key and @ key

together.

Insert the TUSKER cassette into the tape player. Ensure that the cassette label marked side one is face upwards and that the cassette is fully rewound.

Press the CTRL and small ENTER keys together, then press the PLAY button on your cassette player. The game should then load.

Refer to the multi-load instruction section of this Operation Manual.

4) If you are using your Amstrad CPC 464, 664 or 6128 with the diskette version of TUSKER...

If your computer has a built in cassette player, first switch your computer OFF and connect a compatible disk drive to your computer. Now switch the disk-drive and computer ON. Then type "" disk and hit RETURN. Now your computer will be ready to load data from disk.

Insert the TUSKER diskette into your disk-drive, label side up.

Type RUN" DISK" then hit the ENTER key.

Refer to the multi-load instruction section of this Operation Manual

5) If your are using your ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 with the cassette version of TUSKER...

Connect your cassette player to your Spectrum as advised in the user manual.

As you are using a joystick insert the necessary interfaces NOW.

Switch your TV/monitor, cassette player and computer ON. If your Spectrum now displays a menu screen you may select with 48K or 128K Basic.

Insert the TUSKER cassette into the cassette player, with the cassette label marked side one facing upwards. Ensure that the cassette is fully rewound.

6) ATTENTION ALL SPECTRUM CASSETTE USERS!

When the game is loaded, press STOP on your tape recorder. When you have completed a load and have pressed YES request, press PLAY on your tape recorder.

Refer to the multi-load instruction section of this Operation Manual.

Type LOAD" " and then hit the ENTER key. Now press the PLAY button on your cassette player. The game should now load.

If you are using your Atari ST, Amiga or Spectrum +3 with the diskette verson of TUSKER...

Connect your disk drive to your computer - if your computer featurers a built-in disk drive you will not have to do this. Insert the TUSKER diskette into the disk drive, label side up. Switch your TV/monitor, computer and disk drive ON. For ST and Amiga users the game will now load automaticlly. Spectrum +3 users should then press RETURN and the game will load automatically.

Refer to the multi-load instruction section of the Operation Manual.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

TUSKER is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your TUSKER cassette in your data cassette player, or your TUSKER disk in your disk drive, at all time during a session with the game. On-screen prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

When loading the cassette version of the game you will be prompted to turn over the tape, rewind fully and load the next level.

ATTENTION ALL CASSETTE USERS!

Because TUSKER is a multi-load game you may have some loading difficulties. If these problems continue please consult System 3 Software on 01-866 5692.

COLLECTING OBJECTS & WEAPONS

The hero is able to pick up a wide range of things, these are divided into two categories, weapons and objects.

The weapons are: A Gun, Knife, Machete and a Slingshot.



The objects are: A Water bottle, Book, Pocket Watch, Gold Nuggets, Bottle of Acid, Bottle of Medicine, Hammer, Chisel, Key, Box of Matches, Idols and a plank of Wood.



In order to pick up either weapons or objects, you must position the hero facing the item you want, with his feet level with it. When in the correct position, press the space bar and the hero will automatically crouch down and retrieve the item.

The collected item will be automatically added to the hero's inventory and an appropriate icon displayed in the status area. If your attempt to pick up the item is unsuccessful, reposition the hero and try again. With a little practice, this manoeuvre will become easy to accomplish.

Whenever an object or weapon is collected, it becomes the current item the hero is using - this is shown by the fact of its icon being displayed in the status area. To change the weapon the hero is using, press the F7 key, this will cycle one at a time, through the complete inventory of weapons until the one you want is displayed in the status area.

To select an obeject for the hero, use the F1 key and follow the same procedure as for weapon selection.

USING WEAPONS

Certain weapons require a specific object to be displayed in the status area in order for the weapon to function correctly. For example, the gun needs ammunition - so the appropriate object icon has to be displayed as well as the gun.

STATUS AREA



OBJECT WEAPON ENERGY WATER

The above illustration shows th main functions within the status area, from left to right they are:-

1) Icon of object in current use.
2) Icon of weapon in current use.
3) Accumulated score and life counter - this automatically alternates between showing how many lives you have left and your score.
4) Your reserves of energy - as your energy is used up this will progressively turn to black.
5) Your reserves of water - as your water supply is used up this will progressively turn to black.

FIGHTING

There are two methods of fighting. Bare-handed or holding a weapon.

When you start the game your will have no weapons, only hands and feet, with which to defeat your opponents. The moves available are as follows. (All the following are

joystick moves with the fire button pressed):

To fight bare-handed:

Slow Uppercut Punch	- Push up.
Rapid Left/Right Punch	- Push left or right on the joystick. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Kick	- Pull down on.

To fight with the Knife:

Upward Slash	- Push up either diagonally left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Stab	- Push either left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Kick	- Pull down.

Fighting with the Machete:

Swipe	- Push up either diagonally left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Stab	- Push either left of right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Upper-cut stab	- Push up
Kick	- Pull down

Fighting with the Gun:

To Fire	- Push either left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Kick	- Pull down

Fighting with the Slingshot:

To fire	- First, face the direction in which you want to release a projectile then press the fire button to start the slingshot spinning. Depending on the length of time of the spin, and the position when button is released, the distance the projectile travels will be set.

Basic Movement

The joystick controls below move the hero around the screen and are without the fire button being pressed.

Up the screen	- Push up.
Left or right across the screen	- Push left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
Diagonally up or down the screen	- Push up-left, up-right, down-left or down-right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.

Controlling the hero on screen.

In order to provide the maximum amount of realism in the game and give the player as much freedom in the control of their character, it is important that the player master the range of joystick controls prior to serious play.

WATER BOTTLE

The reserve of water you carry is indicated in the status area. It is important that a careful eye is kept on this as you will loose a life if you run out of water.

Your reserve is reduced continuously, but at different rates depending upon where you are and what you are doing. Therefore, it is essential that your water reserves be replenished as often as possible for example, in the desert there are many cacti.

Find the water bottle and the knife and then, selecting them both as object and weapon - stab an appropriate cacti towards the front of the screen.

ENERGY RESERVES

You will need as much energy as possible to combat some of the opponents you encounter, so keep a careful eye on how much you have before throwing yourself into reckless combat.

PLACING OBJECTS DOWN

In order to solve some puzzles and overcome certain hazards, some objects have to be put in particular places.

To place an object, first make sure that the appropriate object icon is displayed in the status area - if it is not then use the F1 key to make the selection.

Position the hero so that his feet are level with where the object is to be placed and that the hero is facing the target location. If you now press the space bar the object will be placed down, or used in some manner depending on the puzzle or hazard confronting the hero. Once this has happended, the icon will disappear from the status area.

Objects cannot be placed just anywhere, there are specific locations for all placeable objects. If you try to put down an object in the wrong place nothing will happen.

There is also a special object drop function. This is activated by having the appropriate icon displayed and performing a punch action with the joystick. This is only used once in the game, so be on the look-out for a lofty puzzle that would alter the outcome of the game.

As with all special functions in a game of this sort, practice makes perfect so expect to make a couple of mistakes before you master this function.

DESCRIPTION OF OBJECTS

The following illustrations and their accompanying descriptions are to help you identify the many objects you will have to find throughout the game. Also, careful reading of the descriptions may give you a few hints about some of the puzzles you will encounter - on the other hand they may not!



Knife

Will give you a cutting edge in combat, but don't be thrown by its simple apprearance, there's magic in the air.



Machete

Stanley could never have found Livingstone without one.



Gold Nuggets

Could relieve you of a weighty problem and lead to a more balanced outlook.



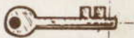
Pocket Watch

There is no time like a present.



Idol

Three little monkeys could be well placed to reveal all.



Key

Unlock a native's good nature for the present



Medicine Bottle

Which doctor would meen only one bottle.



Flask of Acid

Unshackled, you could get a quick burn through the jungle.



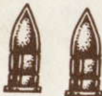
Book

They say one's destiny is mapped out, well not till you lift this problem from your chest.



Clenched Fist

It's all you've got in the beginning.



Bullets

There is a strong case for having these, but don't count on them forever or you may come up blank.



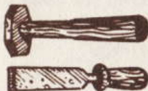
Box of Matches

Strike out and go on ever forward and don't idol away too much time.



Slingshot

Victory sometimes can be little more than a stone's throw away-unless you forget to look underfoot.



Hammer & Chisel

It would be a shame not to get all tooled up.



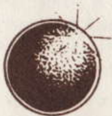
Plank

Walking it could span-out the quest.



Water Bottle

Refreshements not always being on tap could have prickly consequences.



Orb

Mystery.

HINTS ON HOW TO PLAY LEVEL 1 TUSKER

We felt that to help you get into the adventure element of TUSKER we would give you some hints on how to complete level 1. **Do not read any further if you want to find out for yourself.**

Kill all the Arabs with your fists while you look for the water bottle. You should find this and the knife first so when your water gets low you can replenish the supply. As soon as you find the gun the Arabs get agressive and will chop off your head.

Find the ammunition pack before your gun becomes useful. Remember you only get 10 shots. Around the desert there will be an entrance to underground caves. You must collect the machete from one of the rooms. Kill the crocodile with the knife by stabbing him on the nose. Natives guard the entrance to both rooms and cannot be killed. You must run through the middle of them. When you exit the caves back into the desert you should notice green foliage. This reveals a hidden forest. Use the acid to free the monster at the end of the level by dropping the acid on the chains. Exit to level two.

INTRODUZIONE

Sono passati più di tre anni, da quando il corpo straziato di tuo padre era stato ritrovato inchiodato ad una zattera indigena, trasportata dalla corrente del fiume Turkwel.

Tutti lo avevano sconsigliato di andare alla ricerca dell'ultimo dei grandi tesori del continente nero, ma lui non aveva dato retta a nessuno. La sua lunga ricerca del tesoro , ormai, non era più solo un'avventura come le altre, era diventata un'ossessione.

Molti lo avevano preceduto sullo stessa strada pericolosa. Nessuno era mai tornato. Chi avrebbe ancora osato seguirli? Chi desiderava ancora quel tesoro così tanto da sopportare le durezze e i pericoli dell'impresa? O forse il Cimitero degli Elefanti era destinato a rimanere avvolto nelle nebbie del mito e della leggenda?

Con un certo disappunto per lui, tu non avevi mai mostrato alcuna inclinazione a seguire la carriera di tuo padre, uno dei più grandi esploratori e avventurieri della storia. Avevi preferito rimanere a casa dedicandoti alla più tranquilla carriera di scrittore. Da quando avevi terminato l'università, eri diventato il diarista e biografo di tuo padre, documentando con rigore tutte le sue grandi avventure e scrivendo diversi romanzi basati sulle sue imprese - nessuno dei quali, comunque, era mai diventato un capolavoro!

La verità è che non hai né il coraggio né la motivazione per avventurarti al di là della costa dell'Inghilterra, e certo non nel continente nero - con tutte quelle orrende creature striscianti, e gli animali feroci pronti a divorarti, senza contare gli indigeni poco socievoli che ti usano come bersaglio. Bisogna essere proprio matti per andare a rischiare tutto

questo!

Durante gli ultimi due anni, hai cercato di raccogliere le memorie di tuo padre da tutto il materiale accumulato attraverso gli anni. E mentre guardi tra le carte di tuo padre, trovi il suo diario personale, quello che lui non aveva mai mostrato a nessuno. La sorpresa è grossa, visto che egli non se ne separava mai, e tu avevi pensato che fosse scomparso dopo che era stato ucciso.

Quando tuo padre era ancora vivo, non ti era mai stato concesso di leggere il suo diario, nonostante tu glielo avessi chiesto diverse volte. Egli aveva sempre liquidato la questione dicendo che non conteneva altro che vaghi appunti emotivi di un vecchio, senza alcun valore per le tue ricerche letterarie. Ma adesso ti accorgerai presto quanto questo non fosse affatto vero, mano a mano che scopri la sinistra natura del contenuto.

Il diario era pieno di mappe disegnate a mano, di schizzi di riferimenti e numerose annotazioni sul Cimitero degli Elefanti. Era evidente che tuo padre era stato da sempre impegnato alla ricerca del cimitero, accumulando informazioni da tutti gli angoli del continente nero, una storia qui, una leggenda là, ma tutte con la stessa patetica annotazione - finora niente.

Ma perché tuo padre non aveva portato con sé l'oggetto più personale che aveva? Intuiva, forse, che questa volta non sarebbe ritornato? Mentre scorri le pagine sgualcite e ingiallite, ti addentri sempre di più in una fitta tela di mistero al cui centro sta il premio più grande - il Cimitero degli Elefanti.

Verso la fine del diario, ti accorgi che due pagine sono state frettolosamente strappate, lasciando solo delle

sfrangiature. Ripiegando la copertina per esaminare meglio i resti delle pagine mancanti, noti parte di un nome scribacchiato dalla mano di tuo padre. La parola è difficile da decifrare, anche perché manca l'ultima parte. Tutto quello che riesci a leggere è Nyahur.

Preso un atlante, lo apri alla mappa particolareggiata dell'Africa centrale. Dopo un'attento esame, concludi che può essere solo un posto - Nyahururu. E' forse questo il posto dove è iniziata l'ultima avventura di tuo padre? E cosa c'era di così importante in quelle due pagine da fargliele strappare? Si era forse imbattuto nella strada giusta verso il Cimitero degli Elefanti?

Ti prende un impulso irrazionale di seguire le piste di tuo padre. Male equipaggiato e ancor meno preparato, prendi la decisione di partire per il continente nero al più presto possibile.

Ancora scioccato dall'impulsività della decisione, riprendi lentamente il controllo di te stesso e ti rendi conto che il sogno di tuo padre è diventato il tuo destino.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Prepara il computer come detto nel manuale. Assicurati che tutti i periferali non essenziali - come cartuccie, stampante, ecc., siano staccati. L'inadempienza può provocare difficoltà di caricamento.

1) Se usi il Commodore 64/128 versione cassetta.
   Allaccia il registratore e accendi il computer e il monitor/TV. Gli utenti C128 devono selezionare adesso la modalità C64, digitando GO64, poi premendo RETURN, poi Y, poi RETURN di nuovo.

Inserisci la cassetta di TUSKER, assicurandoti che sia completamente riavvolta.

Tieni schiacciati contemporaneamente i tasti SHIFT-RUN/STOP. Quindi, premi PLAY sul registratore. Il gioco, dovrebbe, ora caricarsi.

Fai riferimento alle istruzioni sulla sezione caricamento plurimo sul ManualeOperativo.

2) Se usi il Commodore 64/128 versione a disco.

Allaccia il drive di disco al computer e accendilo insieme al computer e al monitor/TV.Gli utenti C128 devono adesso selezionare la modalità C64 digitando GO64, poi premendo RETURN, poi Y, poi RETURN di nuovo.

Inserisci il dischetto TUSKER nel drive, con l'etichetta rivolta in alto. Quindi batti LOAD"*",8,1 e poi RETURN. Il gioco dovrebbe ora caricarsi.

Fai riferimento alle istruzioni sulla sezione caricamento plurimo sul ManualeOperativo.

3) Se usi l'Amstrad CPC 464, 664 o 6128 versione cassetta.

Accendi il computer e il monitor/TV.

Se il computer ha un drive di disco incorporato, devi ora allacciarvi un registratore compatibile. Poi batti 'I'tape e poi RETURN. Adesso il computer è pronto a caricare dati

dal nastro. Per ottenere il simbolo 'I', premi i tasti SHIFT e @ contemporaneamente.

Inserisci la cassetta, assicurandoti che l'etichetta sia rivolta in alto e che sia completamente riavvolta.

Premi contemporaneamente i tasti CTRL e INVIO

piccolo, poi premi PLAY sul registratore. Il gioco dovrebbe ora caricarsi.

Fai riferimento alle istruzioni sulla sezione caricamento plurimo sul Manuale Operativo.

4) Se usi l'Amstrad CPC 464, 664 o 6128 versione disco.

Se il computer dispone di registratore incorporato, SPEGNI il computer e attaccaci un drive di disco compatibile. Adesso ACCENDI sia il drive che il computer. Poi batti "" disk e premi RETURN. Il computer è pronto a caricari dati dal dischetto.

Inserisci il dischetto TUSKER nel drive con l'etichetta rivolta in alto.

Batti RUN"DISK" e poi premi il tasto INVIO.

Fai riferimento alle istruzioni sulla sezione caricamento plurimo sul Manuale Operativo.

5) Se usi Spectrum ZX, Spectrum +, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2, in versione cassetta.

Allaccia il registratore allo Spectrum secondo le istruzioni del manuale.

Dato che usi un joystick, inserisci ADESSO le interfacce necessarie.

ACCENDI il computer, il registratore e il monitor/TV. Se adesso sullo Spectrum appare la videata menu, puoi selezionare mediante il Basic 48K o 128K.

Inserisci la cassetta TUSKER con l'etichetta rivolta in alto. Assicurati che il nastro sia completamente riavvolto.

Batti LOAD"" e poi premi il tasto INVIO. Adesso premi

PLAY sul registratore e il gioco dovrebbe caricarsi.

AVVERTENZA A TUTTI GLI UTENTI SPECTRUM CASSETTA!

Quando il gioco è caricato, premere STOP sul registratore. Completato il caricamento e premuto YES (SI), premere PLAY sul registratore.

Fai riferimento alle istruzioni sulla sezione caricamento plurimo sul Manuale Operativo.

6) Se usi Atari ST, Amiga o Spectrum +3 versione disco

Allaccia il driver di disco al computer - se disponi di driver incorporato, non occorre fare niente. Inserisci il dischetto TUSKER con l'etichetta rivolta in alto. ACCENDI il computer, il driver e il monitor/ TV. Su ST e Amiga, il gioco si carica automaticamente. Su Spectrum +3, l'utente deve premere RETURN e il gioco si carica da solo.

Fai riferimento alle istruzioni sulla sezione caricamento plurimo sul ManualeOperativo.

ISTRUZIONI CARICAMENTO PLURIMO

TUSKER è un programma a caricamento plurimo. Ciascun livello viene caricato a completamento del precedente. Questo significa che per disporre di continuità di gioco, DEVI tenere sempre la cassetta inserita nel registratore, oppure il dischetto nel drive, per tutto il periodo di gioco. Quando completi un livello, sullo schermo appaiono istruzioni su cosa fare.

Quando carichi la versione cassetta, ti verrà chiesto di girare il nastro, riavvolgerlo e caricare il livello successivo.

AVVERTENZA A TUTTI GLI UTENTI CASSETTA!

Poiché TUSKER è un programma a caricamento plurimo, possono verificarsi alcune difficoltà di caricamento. Qualora tali problemi siano persistenti, si prega di contattare System 3 Software al numero 01-866 5692

RACCOLTA OGGETTI E ARMI

Il nostro eroe è in grado di raccogliere un'ampia gamma di cose. Queste si dividono in due categorie: armi e oggetti.

Le armi sono: Un Fucile, Coltello, Machete e una Fionda.



Gli oggetti sono: Una Borraccia, Libro, Orologio da Tasca, Pepite d'Oro, Flacone d'Acido, Flacone di Medicine, Martello, Scalpello, Chiave, Scatola di Fiammiferi, Idoli e una Tavola di Legno.



Per poter raccogliere sia le armi che gli oggetti, devi posizionare il nostro eroe di fronte all'oggetto che desideri, con i piedi sullo stesso piano. Quando sei nella posizione corretta, premi la barra spaziatrice e il nostro eroe si abbassa automaticamente raccogliendo l'oggetto.

L'oggetto raccolto viene aggiunto automaticamente al suo inventario, e nell'area di situazione appare un'icona appropriata. Se il tentativo di raccogliere l'oggetto non riesce, riposiziona l'eroe e riprova. Con un pò di pratica, questa manovra diventerà facile da eseguire.

Ogni volta che viene raccolto un oggetto o un'arma, questo diventa l'oggetto che viene usato correntemente - questo viene indicato dalla presenza dell'icona sull'area di situazione. Per cambiare l'arma usata, premi il tasto F7. Questo scorre l'intero inventario di armi, una alla volta, fino a quando non trovi quella che desideri. Questa viene, quindi, ad apparire sull'area di situazione.

Per selezionare un oggetto, usa il tasto F1 e poi segui la stessa procedura.

Uso delle armi. Alcune armi, per funzionare correttamente, richiedono la presenza di un oggetto specifico nell'area di situazione. Per esempio, il fucile necessita di munizioni, per cui oltre al fucile, deve apparire l'appropriata icona dell'oggetto.

AREA DI SITUAZIONE.



OBJECT WEAPON ENERGY WATER

Nell'illustrazione qui sopra, appaiono le funzioni

principali all'interno dell'area di situazione. Queste sono, da sinistra a destra:

1) Icona dell'oggetto attualmente in uso.
2) Icona dell'arma attualmente in uso.
3) Contatore punti accumulati e vite - questo alterna automaticamente le vite rimanenti e i punti fatti.
4) Riserva di energia - mano a mano che si esaurisce, l'indicatore si annerisce.
5) Riserva d'acqua - mano a mano che si esaurisce, l'indicatore diventa nero.

COMBATTERE

Vi sono due modi di combattere: a mani nude e con un arma.

All'inizio del gioco non disponi di armi, e per battere gli avversari hai solo le mani e i piedi. Le mosse a tua disposizione sono le seguenti:

Di seguito, sono tutte le mosse con joystick con bottone di fuoco schiacciato.

Montante Lento	Spingi in su.
Sinistro/Destro Rapido	Spingi il joystick a sinistra o a destra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.
Calcio	Tira in giù.

Per combattere col Coltello:

Fendente Alto	Spingi diagonalmente in su, sia a destra o a sinistra. Il nostro eroe si

	gira automaticamente nella direzione in cui spingi.
Pugnalata	Spingi sia a sinistra o a destra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi
Calcio	Tira in giù.

Combattimento col Machete:

Fendente	Spingi in alto diagonalmente, sia a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.
Affondo	Spingi a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.
Affondo Montante	Spingi in su.
Calcio	Tira in giù.

Combattimento Fucile:

Per Sparare	Spingi a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.
Calcio	Tira in giù.

Combattimento Fionda:

Fuoco	Primo, rivolgiti nella direzione in cui vuoi mandare il proiettile, poi premi il bottone di fuoco per

cominciare a roteare la fionda.

A seconda della durata della rotazione e della posizione quando rilasci il bottone, viene impostata la distanza della traiettoria.

Movimenti di Base:

I seguenti comandi joystick, senza premere il bottone di fuoco, fanno muovere l'eroe sullo schermo.

Verso l'alto	Spingi su.
Destra o Sinistra	Spingi a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.
Su o giù diagonale	Spingi su-sinistra, su-destra, giù-sinistra o giù-destra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.

Controllo dell'eroe sullo schermo

Per dare il massimo realismo al gioco, e per permetterti la massima libertà di controllo dei personaggi, è importante che prima di iniziare a giocare sul serio ti impadronisci bene di tutte le mosse comandate dal joystick.

BORRACCIA

La riserva d'acqua che porti con te, viene indicata nell'area di situazione. Occorre sempre tenerla d'occhio perché, se esaurisci l'acqua, perdi una vita.

La tua riserva si esaurisce continuamente, ma con un tasso diverso a seconda di dove ti trovi e di che cosa stai facendo. Per questo è essenziale che la riserva d'acqua

venga rinnovata il più spesso possibile, ad esempio nel deserto, dove ci sono diversi cactus.

TROVA LA BORRACCIA E IL COLTELLO E POI, SELEZIONANDOLI ENTRAMBI COME OGGETTO E ARMA, COLPISCI UN CACTUS IN PRIMO PIANO SULLO SCHERMO.

RISERVE DI ENERGIA

Per lottare con alcuni avversari che trovi sulla tua strada, ti occorre tutta l'energia possibile. Per cui stai sempre attento a quanta ne hai, prima di buttarti in una mischia.

APPOGGIARE OGGETTI

Per risolvere alcuni rompicapo e passare certi ostacoli, occorre appoggiare alcuni oggetti in posti particolari.

Per appoggiare un oggetto, assicurati prima che nell'area di situazione ci sia l'icona appropriata - se non c'è, usa il tasto F1 per effettuare la selezione.

Posiziona l'eroe in modo che i piedi siano sullo stesso piano del posto dove vuoi appoggiare l'oggetto, e che egli sia rivolto verso quel posto. Premendo, adesso, la barra spaziatrice, l'oggetto viene appoggiato, oppure usato in qualche modo, a seconda del rompicapo o ostacolo che hai davanti. Una volta fatto, l'icona scompare dall'area di situazione.

Gli oggetti non possono essere appoggiati dovunque. Ci sono dei posti specifici per tutti gli oggetti appoggiabili. Se cerchi di appoggiare un oggetto nel posto sbagliato, la mossa

non viene eseguita.

Inoltre, è disponibile anche una speciale funzione per lasciare oggetti. Questa viene attivata tirando pugni con il joystick e avendo l'icona appropriata. Questa funzione si usa una sola volta in tutto il gioco, per cui aspetta che arrivi un grosso rompicapo in grado di modificare la riuscita del gioco.

Come in tutte le funzioni speciali in giochi di questo tipo, la pratica rende esperti, per cui aspettati di fare degli errori se non hai ancora padroneggiato questa tecnica.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI

Le seguenti illustrazioni con annesse descrizioni, sono state messe per aiutarti ad identificare i tanti oggetti che dovrai trovare durante il gioco. Inoltre, con un'attenta lettura delle descrizioni, puoi ricavare alcuni suggerimenti su alcuni dei rompicapo che dovrai affrontare - o forse no!



Coltello

In combattimento, ti dà un certo taglio, ma non farti sbilanciare dal suo aspetto semplice, c'è del magico nelll'aria.



Machete

Stanley non avrebbe mai trovato Livingstone senza uno di questi.



Pepite d'Oro

Possono sollevarti da un pesante problema e piombarti in una visione
più equilibrata.



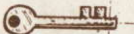
Orologio da Tasca

Non c'è tempo migliore del presente.



Idolo

Tre scimmiette potrebbero essere nella migliore posizione di rivelare tutto.



Chiave

Sblocca il lato buono di un indigeno per il presente.



Flacone Medicina

Lo stregone significa solo un flacone.



Flacone Acido

Scatenato, puoi fiammeggiare alla svelta per la giungla.



Libro

Dicono che il destino di ognuno è segnato sulla mappa, ma non fino a quando non levi questo problema da dentro.



Pugno Chiuso

E' tutto quello che hai all'inizio.



Pallottola

C'è una solida ragione per averle, ma non contare troppo su di esse o finisci in bianco.



Scatola Fiammiferi

Strofina e procedi e non idolatrare l'ozio troppo a lungo.

Fionda



La vittoria, alle volte, può essere a tiro - a meno che dimentichi di guardare ai tuoi piedi.

Martello e Scalpello



Sarebbe un peccato non attrezzarsi.





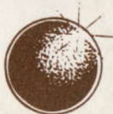
Tavola

Camminandoci, potresti abbracciare la ricerca.



Borraccia

Non sempre puoi rinfrescarti dal rubinetto; potrebbe avere conseguenze spinose.



Globo

Mistero.

SUGGERIMENTI SU COME GIOCARE IL LIVELLO 1

Per aiutarti ad nell'elemento avventuroso di TUSKER, ci è sembrato utile darti alcuni suggerimenti su come portare a termine il livello 1. Ma se vuoi provarci da solo, non occorre che vai avanti a leggere.

Uccidi tutti gli Arabi a pugni, mentre cerchi la borraccia. Questa e il coltello devono essere trovati per primi, in modo che quando stai per esaurire l'acqua, puoi fare rifornimento. Appena trovi il fucile, gli Arabi diventano aggressivi e ti tagliano la testa.

Trova la giberna con le munizioni, prima di adoperare il fucile. Ricorda che disponi solo di 10 colpi. Nel deserto c'è l'ingresso alle caverne sotterranee. Devi raccogliere il machete che si trova in una delle sale. Uccidi il coccodrillo pugnalandolo sul muso. Gli indigeni fanno la guardia a tutte e due le sale e non possono essere uccisi. Dovrai passare tra loro correndo. Quando riemergi dalle caverne di nuovo nel deserto, nota del fogliame verde. Questo rivela una foresta nascosta. Usa l'acido per liberare il mostro alla fine del livello, sgocciolando l'acido sulle catene. Esci, procedendo al secondo livello.

English – Italiano